



# FreeHand 10

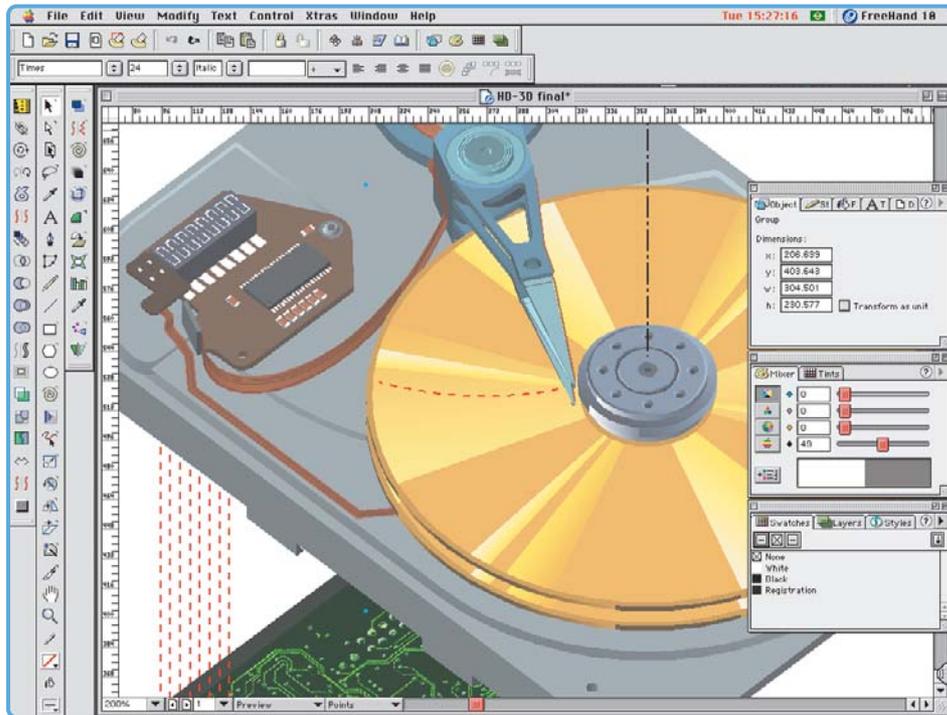
Adaptado aos novos tempos

**M**aio trouxe uma boa novidade para os ilustradores de papel e Web: FreeHand renovado e com novos superpoderes. Novidade ainda melhor se você é um dos loucos que, como eu, adotou o Mac OS X um pouquinho antes da hora e aguarda ansiosamente por cada novo programa “carbonizado”. O FreeHand 10 é “carbonizado”; ou seja, o mesmo aplicativo roda diretamente no X, assim como no Mac OS clássico (do 8.6 em diante). E sem perder a similaridade de papel-carbono (sem trocadilho) com a contraparte Windows. O novo FreeHand não tem tantas novidades como nas versões anteriores. Mas oferece recursos exclusivos que o põem para brigar com tudo quanto é programa gráfico (menos o Photoshop). É um verdadeiro “canivete suíço” para o designer moderno que lida com publicação de papel e com a Web ao mesmo tempo.

## Integrado, completo e... ?

Sem querer ser irônico, desde a versão 7 a Macromedia anuncia que o FreeHand “finalmente” se tornou uma solução “integrada” e “completa” para designers gráficos de papel e Web. E agora, na versão 10, ela volta a repetir isso como se fosse a Grande Novidade. Mas a preponderância do programa foi ofuscada pelo bem-sucedido trio Flash/Dreamweaver/Fireworks, e a transformação do FreeHand em uma ferramenta polivalente é crucial para sua sobrevivência.

Se no processo de adaptação o FreeHand “roubou” recursos de programas improváveis como Quark ou InDesign, tanto melhor. Na nova versão, o FreeHand basta e sobra para fazer layouts gráficos completos. Seria loucura, em outros tempos, recomendar o FreeHand no lugar do Quark para o design de um artigo de revista, por exemplo; mas agora não falta mais nada. Tem até corretor ortográfico (OK, em inglês) e páginas-mestras (opa!), e ainda traz coisas desconhecidas no Quark, como até 100



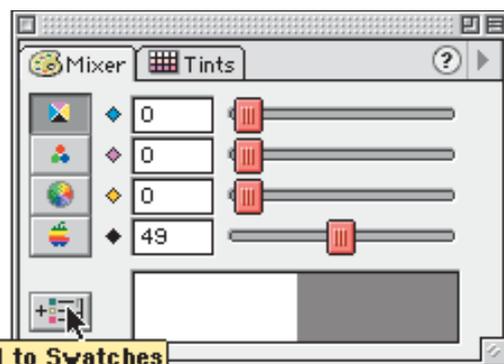
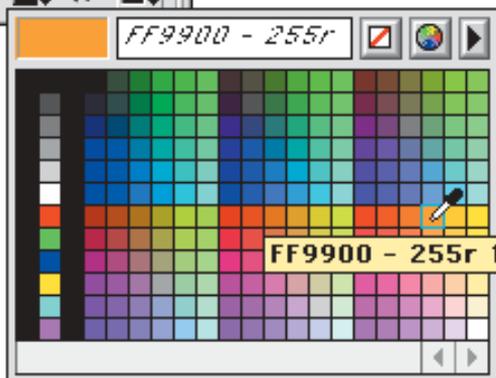
Undos, um Zoom decente e um *pasteboard* virtualmente infinito onde se pode manipular de uma só vez dezenas de páginas, mesmo com formatos e orientações diferentes. Dá até mesmo para imprimir uma “vista panorâmica” incluindo pedaços de páginas adjacentes. Como dublê de programa de paginação, o FreeHand 10 é disparado melhor que o Illustrator. O principal motivo é o de ser mais rápido e menos burocrático ao lidar com blocos grandes de texto – desde que não se trabalhe com o preview Flash Anti-Alias, capaz de reduzir um G4 à velocidade de um LC.

Da Adobe foi copiado o conceito de “par de ferramentas de seleção” do Illustrator. Felizmente, o comportamento original do seletor (seleção direta de curva via **Option**) não foi alterado, de forma que você só usa a segunda seta de seleção se quiser.

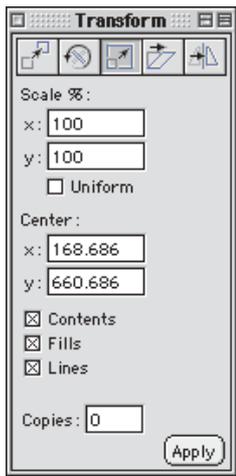
Da própria Macromedia, o FreeHand já tinha “roubado” a capacidade de gerar arquivos simples de Flash, e agora tem um player de SWF integrado à função de exportação. Isso o torna mais útil como coadjuvante do novo carro-chefe da Macromedia, o Flash. Especialmente agora, que os dois têm a mesma interface básica.



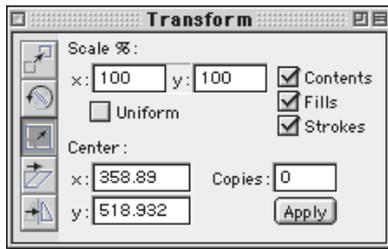
Swatches, o novo seletor de cores pop-up, é o fim da velha listinha de cores. O Mixer ganhou um botão “Add to Swatches”, mas o próprio Swatches não tem acesso ao Mixer. Em lugar dele, o botão da rodinha colorida faz abrir o Color Picker da Apple



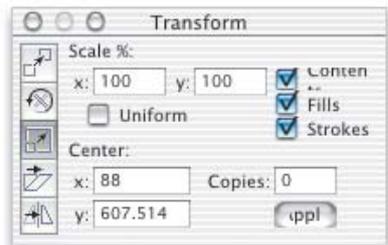
# Retoques na interface



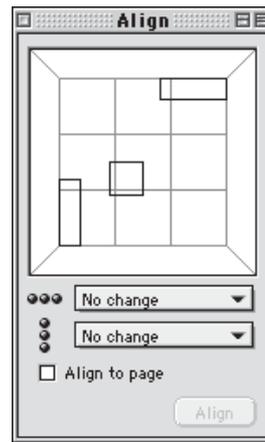
FreeHand 9



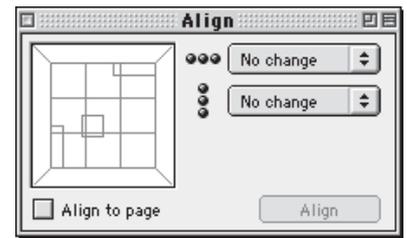
FreeHand 10 no Mac OS 9



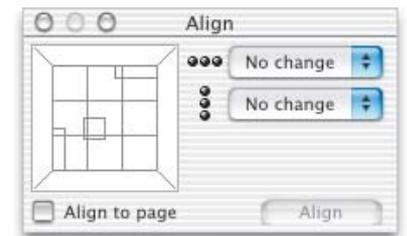
FreeHand 10 no Mac OS X



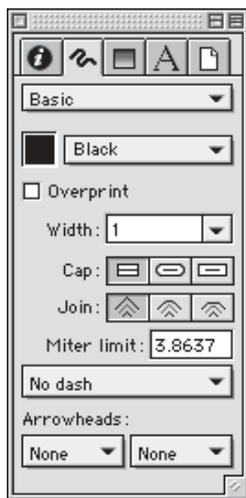
FreeHand 9



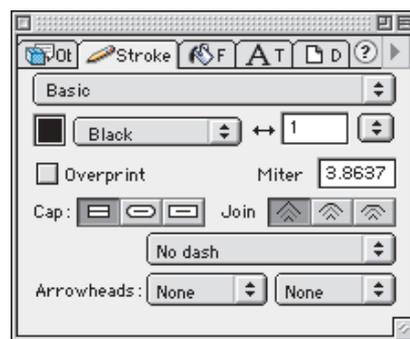
FreeHand 10 no Mac OS 9



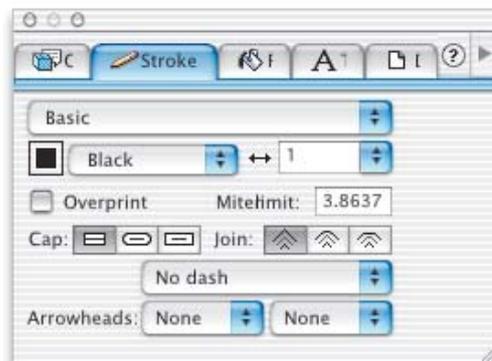
FreeHand 10 no Mac OS X



FreeHand 9



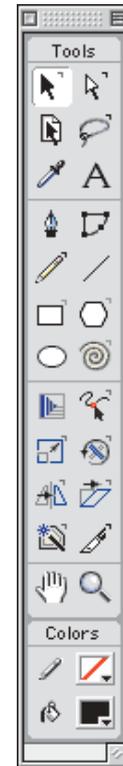
FreeHand 10 no Mac OS 9



FreeHand 10 no Mac OS X



FreeHand 9



FreeHand 10 no Mac OS 9



FreeHand 10 no Mac OS X

## Interface comum

Atendendo ao anseio de muita gente, toda a interface (menos os menus) foi refeita para tornar o FreeHand um pouco menos diferente de seus companheiros. As coisas que já existiam permaneceram no lugar, ainda que um pouco “mexidas” – nada, porém, que seja capaz de desorientar. Pode parecer fresca, mas a eliminação dos

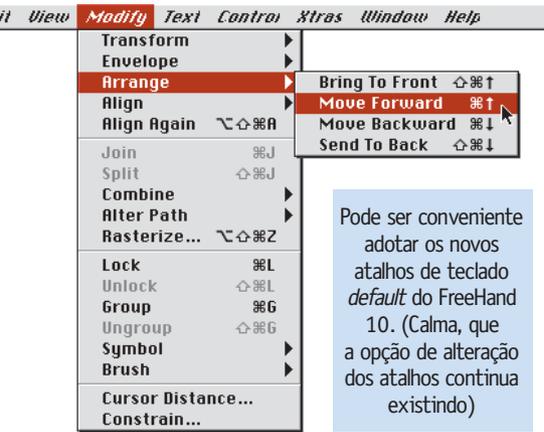
contornos quadrados dos botões melhorou muito a sua aparência. A barra de ferramentas principal ficou praticamente idêntica à do Flash 5, com uma bela reorganizada nas funções (agrupadas por tipo) e novidades na parte inferior (seletores de cores e mãozinha). A quantidade de funções aumentou, tomando espaço adicional na tela. Minha sugestão para diminuir a confusão é deixar de pé as barras de ferr-

mentas e Xtras e deitadas a Main e a Text (esta perde funções quando na vertical). Uma adição bem-vinda à botoneira principal são os seletores de cores. Eles (e qualquer outro lugar no programa que tenha seleção de cor) abrem um menu de cores (Swatches) que veio substituir a venerável paleta da lista de cores. É o tipo da coisa que você só se dá conta de que podia melhorar depois que mudou. OK, eu sei ▶

► que o menuzinho de cores existe no CorelDraw desde 1988, mas um dia a Macromedia tinha que se tocar – antes tarde do que nunca.

## Uma vez bug, sempre bug

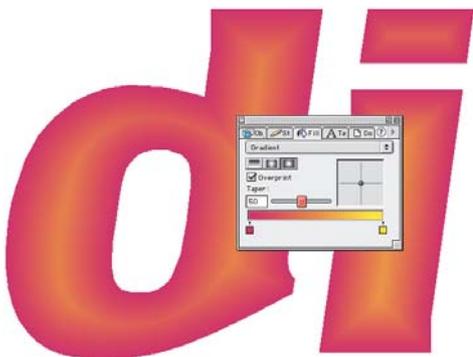
O programa que testamos era um beta, e por isso é de se esperar que alguns problemas desapareçam na versão final. Para começar, no Mac OS X a barra de ferramentas simplesmente não funciona se não estiver na forma “destacada”, e as botoneiras não têm a aparência “Aqua”. A Adobe chegou a processar a Macromedia pelas paletes “empilháveis”, mas no FreeHand esse recurso continua apenas semi-implementado. As indispensáveis janelinhas Align e Transform ainda não podem ser empilhadas sobre as paletes, o que no fundo não faz sentido algum.



No Mac OS 9, tudo se encaixa na mesma largura; no X, as abas das paletes agrupadas alargam o conjunto. Pior: em raras ocasiões, uma paleta destacada pode ficar enfiada embaixo da barra de menu, obrigando a fechar e abrir de novo o programa. Aparentemente, esse é um bug do Mac OS X e não do FreeHand.

Um problema histórico que ainda ficou por corrigir é o fato de não se conseguir obter todos os valores inteiros pelos controles deslizantes do Mixer. O maluco é que os números que não se pode conseguir sem digitar agora são *outros*. Na escala de 0 a 100, eles são: 3, 9, 15, 21, 26, 32, 38, 44, 50, 56, 62, 68, 74, 79, 85, 91 e 97.

Degradê automático para novos efeitos muitas vezes já vistos



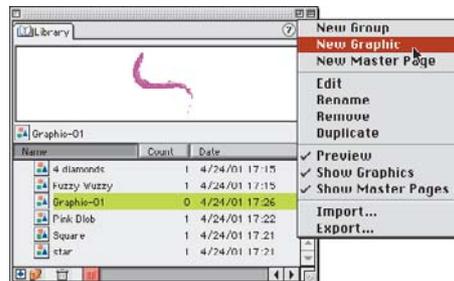
Outros bugs à espera de uma solução urgente são a incapacidade do modo de preview Flash Anti-Alias de exibir linhas pontilhadas, e a tradicional lentidão insuportável ao mostrar TIFFs importados de alta resolução. São dois aspectos em que a Macromedia precisa dar uma olhadinha no que a Adobe está fazendo.

Uma coisa que contribui para a impopularidade do FreeHand entre alguns designers é a redundância de funções, que faz o programa parecer desnecessariamente complicado. Há funções de edição que aparecem repetidas no menu Xtras. Isso infelizmente ficou ainda por ser consertado. Outra má tradição do FreeHand é a criação de um novo formato de arquivo a cada versão. Os documentos do 10 não podem ser abertos no 9. Você tem que “exportá-los” do 10 para o 9. Nisso, o FreeHand parece competir com o Illustrator para decidir qual dos dois é mais incompatível com ele mesmo.

A estabilidade do FreeHand tradicionalmente não é problema, mas o beta do 10 se comportou estranhamente, “quitando” sozinho após cerca de 10 minutos de uso. Curiosamente, isso aconteceu tanto no Mac OS 9 quanto no X. A alocação de memória original de fábrica é 26 MB mínimo e 40 MB default. Mudei o mínimo para 40 MB e não deu mais pau.

## Ferramentas novas

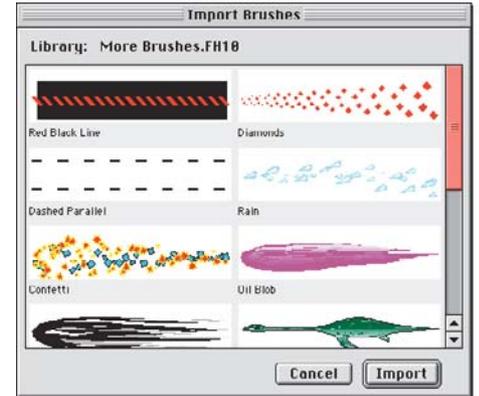
No campo das ferramentas de desenho (porque, afinal de contas, o FreeHand *ainda* é um programa de desenho), destacam-se dois novos features. O primeiro é o gradiente de contorno (Contour Gradient). É um novo tipo de degradê (OK, não tão novo para quem usa Corel), que preenche o objeto das beiradas para dentro. É mais um recurso de ilustração útil para facilitar a vida de quem tem que fazer desde desenhos hiper-realistas até títulos poderosamente bregas. Mas não chega a ser um clone do fantástico Gradient Mesh do Illustrator. Aliás, um ponto em que o Illustrator deixava o FreeHand para trás era o recurso de anexar objetos às curvas – os tais “Brushes”. Bom, agora o FreeHand também tem Brushes. Dá para fazer qualquer coisa que antes só era possível



Library, presente desde a versão 9 como Symbols, é perfeita para quem cria sua própria clip art



Brushes é a única novidade realmente importante entre os recursos de desenho e pode, sozinho, valer o upgrade



no Illustrator. O FreeHand não vem com muitos Brushes prontos, e eles não são, assim, campeões de estética. Mas é fácil transformar os objetos mais improváveis em Brushes e adicioná-los à sua coleção.

E por falar em coleção, a antiga paleta Symbols foi renomeada como Library para ficar coerente com sua equivalente direta no Flash. A coerência não é cem por cento, já que a mesma paleta no Dreamweaver se chama Assets. Mas eles chegam lá.

## Agora vai

Aproveitando um cochilo eloquente da Adobe, a Macromedia está saindo na frente na compatibilização dos seus programas com o Mac OS X. Os novos recursos de edição de documentos mostram que ela não está prestando atenção somente ao campo da autoria para a Web, o que é ótimo.

O FreeHand é um produto tão poderoso que pode ser considerado como um dos dois motivos suficientes para um artista gráfico tomar coragem e mudar para o Mac OS X (o outro é o Photoshop). Só resta esperar que tenham tempo de tirar todos os bugs até o lançamento. E que a concorrência siga o exemplo. **M**

MARIO AV [www.marioav.com](http://www.marioav.com)

Fiel usuário do FreeHand desde a versão 2, que ainda funciona em seu Classic II.

Macromedia: [www.macromedia.com.br](http://www.macromedia.com.br)